

DINAMIKA MERANTAU
Penciptaan Karya Lukis *Drawing* dengan Ide
Dinamika Kehidupan di Perantauan

TESIS KARYA SENI

**Guna memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister dari
Institut Seni Indonesia Surakarta**



Oleh:

Haidarsyah Dwi Albahi
NIM: 18211126
(Program Studi Seni Program Magister)

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul **"DINAMIKA MERANTAU"** Penciptaan Karya Lukis *Drawing* dengan Ide **Dinamika Kehidupan di Perantauan**, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiarasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Tesis Karya Seni atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya siap menanggung resiko atau sangsi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 24 September 2020
Yang membuat pernyataan



Haidarsyah Dwi Albahi
NIM: 18211126

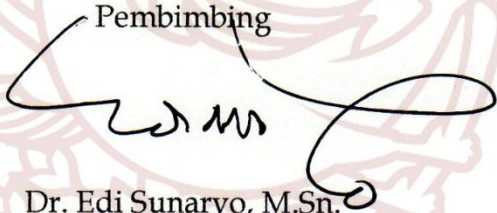
PERSETUJUAN
TESIS
DINAMIKA MERANTAU
Penciptaan Karya Lukis *Drawing* dengan Ide
Dinamika Kehidupan di Perantauan

Oleh

Haidarsyah Dwi Albahi
NIM: 18211126

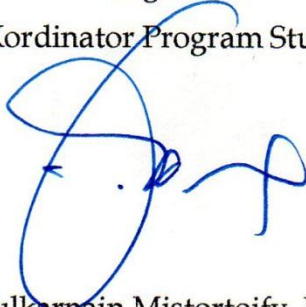
Surakarta, 7 Oktober 2020

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.
NIDK. 000464304

Mengetahui,
Kordinator Program Studi,



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum
NIP. 19661011199903001

PENGESAHAN**TESIS****DINAMIKA MERANTAU**
Penciptaan Karya Lukis *Drawing* dengan Ide
Dinamika Kehidupan di Perantauan

Oleh

Haidarsyah Dwi Albahi
NIM: 18211126
(Program Studi Seni Program Magister)

Telah dipertahankan dalam Ujian Tesis dan diterima
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
Pada tanggal 24 September 2020

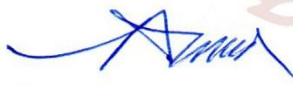
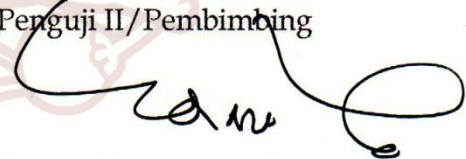
Ketua Penguji

Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum

NIP. 19661011199903001

Penguji I

Penguji II/Pembimbing


Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.
NIP. 195107141985031002
Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.
NIDK 000464304

Direktur

Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.
NIP. 196203261991031001



MOTTO

ذٰلِكَ ۙ اَلْسَيِّئَاتِ يُذْهِبْنَ اَلْحَسَنَاتِ اِنَّ ۙ اَلَّيْلَ مِّنْ وَّزُلْفَا اَلنَّهَارِ طَرَفِي اَلصَّلٰوةَ وَاَقِمِ
لِلذِّكْرِ ذِكْرًا

Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu menghapuskan (dosa) perbuatan-perbuatan yang buruk. Itulah peringatan bagi orang-orang yang ingat.

Quran Surat Hud Ayat 114

ABSTRAK

DINAMIKA MERANTAU Penciptaan Karya Lukis *Drawing* dengan Ide Dinamika Kehidupan di Perantauan

Oleh

Haidarsyah Dwi Albahi
NIM: 18211126
(Program Studi Seni Program Magister)

Tesis karya seni dengan judul “DINAMIKA MERANTAU”, bersumber ide dari dinamika kehidupan di perantauan. Menjadi seorang perantau memunculkan dampak sosial-psikologis di dalam batin. Salah satu dampak yang terjadi adalah masalah adaptasi terhadap lingkungan baru. Perbedaan bahasa, nilai, dan kebiasaan menjadi sebuah hambatan utama. Ketika proses adaptasi tidak berhasil, hal ini menimbulkan respon negatif seperti; rasa sedih, kesepian, hilangnya kepercayaan diri dan perilaku menyimpang lainnya. Respon negatif ini yang kemudian muncul dan menjadi penyebab terjadinya kegagalan di perantauan. Melalui hambatan yang dihadapi kemudian melahirkan gagasan untuk menciptakan karya lukis *drawing* sebagai ungkapan ekspresi personal mengenai masalah di perantauan. Pustaka ini mengandung nilai kesadaran dan motivasi dalam mengarungi kehidupan di perantauan.

Penciptaan karya melahirkan 11 karya lukis *drawing* yang terinspirasi dari dinamika kehidupan yang terjadi di perantauan. Metode penciptaan karya lukis *drawing* memiliki tahapan seperti; 1) pemanfaatan sumber data literasi, 2) riset media meliputi riset visual, dan riset bahan, 3) tahapan perenungan, 4) tahapan visualisasi karya. Tampilan wujud karya bernuansa hitam putih dengan konsep visual karya “akar, ruang dan waktu” yang kemudian tersaji secara ekspresi simbolik dalam karya lukis *drawing*.

Melalui tema dinamika merantau diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat. Karya lukis *drawing* ini juga akan menambah kekayaan wastra senirupa di Indonesia. Hadirnya karya ini pula dapat memberikan pengetahuan terkait tema, konsep, dan metode karya di bidang lembaga pendidikan tinggi seni.

Kata Kunci: Dinamika Merantau, Karya Lukis *Drawing*, Ekspresi Simbolik, Seni.

ABSTRACT

THE DYNAMICS OF MERANTAU CREATION OF PAINTING DRAWINGS WITH IDEAS ABOUT THE DYNAMICS OF LIFE OVERSEAS

By

Haidarsyah Dwi Albahi

NIM: 18211126

(Master's Program in Arts Study Program)

The art thesis entitled "DINAMIKA MERANTAU", is focused on creating pictures of paintings with the source of the dynamics of merantau. Being a migrant cares about the socio-psychological impact in the mind. One of the impacts that occurs is the problem of adaptation to the new environment. Differences in language, values and habits are a major obstacle. When the adaptation process is unsuccessful, this results in negative responses such as sadness, loneliness, self-confidence and other deviant behaviors. This negative response then sticks out in life and becomes the cause of failure in outside the area . Through the obstacles faced then gave birth to ideas to create drawing paintings as an expression of personal expression regarding the problems in outside the area This library contains the value of awareness and motivation in navigating the life of life in outside the area.

The creation of the works gave birth to 11 works of picture painting inspired by the dynamics of life that occurred in outside the area. The method of creating painting drawing workd has a sequence of stages such as; 1) use of literacy data sources, 2) research media on visual artwork and materials, 3) the contemplation stage 4) the stage of visualization of the work. The black and white nuances of the work appear with the visual concept of the work of "roots, space and time" which is then presented in a symbolic expression in paintings.

Through the theme of the dynamics of migrating, it is hoped that it can provide insight to the community .This painting will also add to the richness of art literature in Indonesia. The presence of this work can also provide knowledge related to themes, concepts, and methods of work in the art higher education institution.

Keyword: Dynamics of Merantau, Painting Drawing, Symbolic Expression, Fine Art.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah Azza Wa Jalla, Rab seluruh semesta alam yang Maha Esa, Maha Pengasih dan Maha Penyayang kepada hamba-hambanya. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam. Penulisan Tesis Karya seni ini berjudul **“DINAMIKA MERANTAU: PENCIPTAAN KARYA LUKIS DRAWING DENGAN IDE DINAMIKA KEHIDUPAN DI PERANTAUAN”**. Tesis karya seni ini ditujukan sebagai deskripsi pengantar dari Karya Seni yang telah diciptakan guna pemenuhan syarat mencapai gelar Magister (S-2) pada Program Studi Penciptaan Seni Rupa, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penulisan Tesis Karya Seni ini dapat selesai dengan bantuan dari berbagai pihak. Perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Guntur, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta yang juga sebagai Pembimbing Akademik yang memberikan ilmu berhagra dari awal proses perkuliahan hingga saat ini.
2. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn., selaku Direktur Pascasarjana ISI Surakarta

3. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn., selaku pembimbing karya tesis yang telah memberikan bimbingan dalam penciptaan karya seni dan penulisan Tesis karya seni.
4. Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., selaku Dewan Penguji yang telah memberikan banyak arahan demi keberlangsungan proses karya tesis.
5. Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum selaku Dewan Penguji yang telah memberikan saran dan motivasi dalam penulisan karya tesis.
6. Kedua orang tua, Ayah Dr. M. Sidi Ritaudin dan Bunda Komariah, serta seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan senantiasa memanjatkan doa agar diberikan kelancaran dan kesuksesan dalam proses perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan, kelas magister peciptaan seni rupa 2018; Badri, Catur, Feri, Fadriah, Intan, dan Rizki yang selama ini bersama-sama dalam berjuang menuntut ilmu di Pascasarjana ISI Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tesis Karya Seni ini terdapat beberapa kekurangan, oleh sebab itu masukan berupa kritk dan saran sangat diharapkan dapat menyempurnakan karya tulis berikutnya.

Semoga Tesis Karya ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Surakarta, 11 September 2020

Haidarsyah Dwi Albahi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Estimasi Wujud Karya.....	10
C. Tujuan Penciptaan	11
D. Manfaat Penciptaan	11
E. Tinjauan Karya	11
F. Sistematika Penulisan.....	20
 BAB II KEKARYAAN	 22
A. Deskripsi Karya.....	22
B. Media	25
C. Materi.....	26
D. Bentuk Karya	27

BAB III KONSEP KARYA	32
A. Konsep Non Visual	32
B. Konsep Visual	34
 BAB IV PROSES PENCIPTAAN KARYA	 38
A. Pemanfaatan Sumber Data	38
1. Sumber Data Etik	38
2. Sumber Data Emik	38
B. Riset Media	38
1. Eksperimen Bahan Terhadap Visual Karya	39
2. Eksperimen Bentuk Visual	40
3. Eksperimen Teknik Garap	45
C. Perenungan	50
D. Visualisasi Karya	53
1. Penggarapan Objek Interest	53
2. Isian	54
3. Finishing (Sentuhan Akhir)	55
E. Penyajian Karya	56
1. Pameran Karya	56
2. Display Karya	57
3. Publikasi Karya (Pameran)	58
 BAB V PENUTUP	 59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
 DAFTAR PUSTAKA	 61
WEBTOGRAFI	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR LAMPIRAN

DESKRIPSI KARYA	63
Deskripsi karya 1 <i>Dream in Forest</i>	64
Deskripsi karya 2 <i>Home Sweet Home</i>	66
Deskripsi karya 3 <i>Sejuta Rindu</i>	70
Deskripsi karya 4 <i>Stay Positif</i>	73
Deskripsi karya 5 <i>Mutualism is On</i>	75
Deskripsi karya 6 <i>Belunggu Kebebasan</i>	78
Deskripsi karya 7 <i>Life Trip</i>	80
Deskripsi karya 8 <i>Interaksi Sosial</i>	82
Deskripsi karya 9 <i>Membara</i>	85
Deskripsi karya 10 <i>Terus Percaya</i>	87
Deskripsi karya 11 <i>Menepi</i>	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Karya William Brown Macdougall, <i>Hagen and The Mermaids</i>	12
Gambar 2: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Tirany</i>	13
Gambar 3: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Reborn</i>	14
Gambar 4: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Minor</i>	15
Gambar 5: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Selimut Silam</i>	16
Gambar 6: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Homesick</i>	17
Gambar 7: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Melangkah</i>	19
Gambar 8: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Mutualism</i>	20
Gambar 9: Kapal Feri di Selat Sunda.....	41
Gambar 10: Sektsa Kapal Kayu dengan Layar	41
Gambar 11: Percobaan Sketsa idiom bentuk kapal dengan figure Manusia, dan Hewan.....	42
Gambar 12: Sketsa Visual Keseluruhan pada Karya Lukis <i>Drawing</i> berjudul “Home Sweet Home”	43
Gambar 13: Bentuk Visual Akhir karya “Home Sweet Home”	44
Gambar 14: Jenis Teknik Garap pada Karya Lukis <i>Drawing</i>	45
Gambar 15: Karya Lukis <i>Drawing</i> Haidarsyah, <i>Dream In Forest</i>	46
Gambar 16: Teknik Garap Titikan, Tarikan, Dan Blocking pada Detail Bentuk Bayi	47
Gambar 17: Teknik Garap Dorongan, Dan Tarikan pada Detail Bentuk Harimau	48
Gambar 18: Teknik Garap Dorongan, Tarikan, Dan Blocking pada Detail	

Bentuk Batang Pohon	49
Gambar 19: Bunga dan Kupu-kupu	51
Gambar 20: Tolong Menolong sesama Manusia	51
Gambar 21: Visualisasi Bahasa Metafora Center of Interest pada karya lukis <i>Drawing</i> berjudul “Mutualism is On”	52
Gambar 22: Tahapan Pertama Visualisasi Karya	53
Gambar 23: Tahapan Kedua Visualisasi Karya	54
Gambar 24: Tahapan Ketiga Visualisasi Karya	55
Gambar 25: Layout 1 Penyajian Pameran Virtual 3D	57
Gambar 26: Layout 2 Penyajian Pameran Virtual 3D	58
Gambar 27: Karya 1, <i>Dream In Forest</i>	63
Gambar 28: Karya 2, <i>Home Sweet Home</i>	65
Gambar 29: Karya 3, <i>Sejuta Rindu</i>	69
Gambar 30: Karya 4, <i>Stay Positif</i>	72
Gambar 31: Karya 5, <i>Mutualism is On</i>	74
Gambar 32: Karya 6, <i>Belenggu Kebebasan</i>	77
Gambar 33: Karya 7, <i>Life Trip</i>	79
Gambar 34: Karya 8, <i>Interaksi Sosial</i>	81
Gambar 35: Karya 9, <i>Membara</i>	84
Gambar 36: Karya 10, <i>Terus Percaya</i>	86
Gambar 37: Karya 11, <i>Menepi</i>	88
Gambar 38: Tampilan 1 Pameran Virtual Ujian Karya	90
Gambar 39: Tampilan 2 Pameran Virtual Ujian Karya	90
Gambar 40: Tampilan Poster Publikasi	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Tampilan Visual Hasil Riset Media pada Kanvas	39
---	----



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya tesis program magister penciptaan seni berjudul “dinamika merantau: penciptaan karya lukis *drawing* dengan ide dinamika kehidupan di perantauan”, difokuskan untuk menciptakan karya lukis *drawing* dengan sumber ide dari dinamika kehidupan yang dialami secara pribadi di perantauan.

Merantau merupakan salah satu tradisi yang sudah melekat bagi beberapa suku di Indonesia. Tradisi merantau ini sendiri dapat diartikan perginya seseorang dari tempat asal dimana dia tumbuh dan dibesarkan untuk pergi ke wilayah lain. Seperti yang tertera dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merantau didefinisikan sebagai kegiatan mengarungi pelayaran (mengais penghidupan) di sepanjang rantau (dari satu tempat ke tempat lain dan sebagainya); berpergian ke tempat lain (demi menemukan ilmu, jodoh, penghidupan dan sebagainya); memilih berkehidupan di tempat yang jauh.

Di Indonesia ada beberapa suku yang mempunyai tradisi dan kebiasaan merantau. Dari tahun ke tahun tradisi merantau di kalangan masyarakat Indonesia semakin meningkat. Tentunya hal tersebut terkait

dengan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi minat dan tujuan seseorang untuk merantau.

Tinggal dan kuliah di tempat baru dengan kondisi masyarakat yang berbeda secara sosial budaya memunculkan dampak sosial-psikologis tertentu didalam batin. Salah satu dampak sosial-psikologis yang biasa terjadi adalah kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Perbedaan bahasa, nilai, dan kebiasaan, menjadi hambatan utama dalam menjalani hidup sebagai perantau.

Perbedaan tersebut terkadang menjadi salah satu kesulitan yang dihadapi oleh para perantau baru, khususnya mahasiswa perantau. Mereka harus melakukan adaptasi yang serius untuk mengimbangi kesulitan yang hadir. Ketika proses adaptasi tidak berhasil, hal tersebut akan memunculkan respon yang negatif seperti rasa sedih, kesepian, hilangnya kepercayaan diri, dan perilaku menyimpang lainnya. Respon negatif itu kemudian muncuk dan menjadi penyebab terjadinya kegagalan di perantauan.

Motif utama kepergian merantau yang dijalani adalah datang dari nasihat serta dorongan orangtua. Lahir dan kemudian dibesarkan hingga kemudian mati di tanah sendiri, tanpa merasakan kerasnya kehidupan diluar rumah, sedikit terasa aib bagi keluarga. Lelaki yang berdarah sumatra

apabila tidak pernah mencoba mencari penghidupan di luar daerahnya, atau luar kampungnya, dipandang sebagai seorang pecundang dan tidak dapat bertanggung jawab dari pihak keluarga. Rasa tidak suka terhadap tradisi merantau yang ada, menuntut diri sebagai harapan keluarga dirumah untuk melaksanakannya. Kendati tidak semua perantau memandang demikian, namun seperti itulah cara menjaga sebuah tradisi dalam keluarga. Merantau menjadi sesuatu yang fenomenal ketika berproses berkehidupan di dunia, namun penjelajahan kali ini masih berada di wilayah Indonesia.

Dinamika kehidupan yang terjadi di perantauan dirasa begitu sangat bergejolak, seiring berjalannya waktu banyak momentum suka dan duka yang dirasakan. Momentum tersebut kemudian menimbulkan keresahan atas permasalahan yang terjadi di perantauan, yang kemudian mempengaruhi tekad dan keyakinan. Nasib sebagai seseorang yang menempati kota baru, menuntut diri untuk menyelaraskan kebiasaan akan hal baru. Saat menjalani perantauan batin mengalami gejolak dua budaya baru, yang pertama adalah budaya Sunda ketika kuliah di Bandung, kemudian budaya Jawa, yang sedang dijalani di kehidupan saat ini.

Rasa suka terhadap suatu hal baru pun muncul di perantauan. banyak wawasan baru diterima, kebiasaan adat istiadat di tempat baru memiliki daya tarik tersendiri. Salah satunya adalah masalah tata krama dalam ruang

lingkup sosial yang sangat dijunjung tinggi di Bandung. Setelah menyelesaikan studi di Bandung, proses perantauan kembali dilakukan di kota Surakarta. Proses merantau kembali dijalani dengan bermodalkan pengalaman merantau yang sudah dijalani sebelumnya.

Hal pertama yang dirasakan saat berada di tanah Jawa adalah saat berhadapan dengan masalah Interaksi sosial. Masalah tersebut dirasakan saat berjumpa dengan lingkungan manusia baru, baik di lingkungan perkuliahan maupun sosial tempat tinggal. Ketika melakukan interaksi sosial, masalah penggunaan bahasa daerah menjadi masalah. Memulai percakapan dengan masyarakat asli dan mempelajari bahasa lokal (Jawa), menjadi hal yang paling penting untuk dilakukan. Hal ini sebagai langkah untuk menghargai dan menjalani komunikasi yang baik dengan masyarakat lokal.

Saat berada di lingkungan perkuliahan dan tempat umum, sudah banyak masyarakat lokal yang menyesuaikan diri dengan pendatang yang tidak menguasai bahasa lokal (Jawa). Proses komunikasi berjalan menggunakan bahasa Indonesia. Mempelajari bahasa Jawa dilakukan dengan memaksa dan membiasakan diri sedikit demi sedikit untuk terus menggunakan bahasa Jawa. Teman teman yang berada disekitar pun sangat membantu demi memahami logat dan makna-makna bahasa daerah yang dipakai dalam keseharian.

Perbedaan kebudayaan membuat diri harus belajar untuk fleksibel dalam ruang lingkup masyarakat baru. Hal ini membuat diri menjadi tertantang dan termotivasi dalam mempelajari aspek penting dari sebuah budaya. Dilema mengenai kebudayaan datang ketika dihadapkan pada kebiasaan budaya yang baik dan buruk. Dalam praktiknya banyak halangan dan rintangan yang merupakan bentuk dari sebuah dinamika kehidupan yang hadir di perantauan.

Kehidupan di perantauan sangat erat sekali hubungannya dengan masalah keuangan. Sebagai seorang perantau menuntut diri untuk mampu bertahan hidup dengan keuangan yang terbilang pas-pasan. Rasa iri terhadap orang lain yang mempunyai uang berlebih, terkadang muncul dan menjadi dilema tersendiri di dalam batin. Rasa iri yang muncul terus menerus menjadi sebuah semangat bagi diri untuk menggapai impian menjadi orang yang serba berkecukupan di masa depan.

Di sisi lain dinamika merantau juga terjadi dalam proses bergaul pada ruang lingkup sosial tertentu. Sebagai perantau keterbukaan diri menjadi hal utama dalam melakukan sosialisasi baik di lingkungan akademik ataupun masyarakat. Ketika berada dalam lingkungan yang negatif, memunculkan rasa keingintahuan yang lebih bagi diri. Sebagai seorang remaja yang sedang mengalami pendewasaan, menjadi terbawa oleh pengaruh lingkungan.

Pengawasan langsung dari orangtua yang hilang ketika merantau mengakibatkan adanya pergaulan negatif yang masuk pada diri, yang kemudian mempengaruhi fokus tujuan merantau.

Kondisi di perantauan yang jauh dari pengawasan dari orangtua membuat diri menjadi nyaman melakukan segala sesuatu. Salah satunya adalah bermain game sampai mengabaikan waktu dan tujuan merantau sesungguhnya. Segala sesuatu yang terbiasa dibuat nyaman, segala potensi juga akan berhenti di tengah jalan. Seharusnya sudah mampu mencapai level tertentu, karena terlalu nyaman, membuat hal itu berhenti sampai level di bawah yang seharusnya. Karena nyaman berarti tidak nyaman dan berarti tidak ada perkembangan.

Merantau membentangkan jarak antara diri dengan keluarga di rumah. Kegiatan pulang ke kampung halaman atau umumnya dikenal dengan istilah mudik menjadi sebuah momen yang penting. Jarak yang jauh tidak menjadi masalah, yang terpenting adalah dapat pulang menemui orang-orang yang dicintai dalam lingkup kebahagiaan. Pertemuan dengan keluarga selain untuk melepas rasa rindu juga bisa menjadi ajang untuk menyegarkan kembali mimpi-mimpi didalam hidup.

Dinamika kehidupan yang dirasakan di perantauan tidak hanya berkisah duka, melainkan terdapat kisah suka yang menjadi sangat berharga.

Memiliki banyak teman baru contohnya, merupakan anugerah luar biasa yang tidak bernilai nominal dari Sang Pencipta. Seperti pepatah yang dikatakan oleh para leluhur kita, bahwa banyak teman akan menuai banyak rejeki. Prinsip banyak teman banyak rejeki itu hadir dan terbukti adanya, sebuah bentuk nyata bahwasannya pertemanan lebih tinggi derajatnya daripada sebuah nominal uang. Ketika mereka bahagia dengan suatu hubungan sosial pertemanan, maka peluang dalam mendapatkan jaringan pekerjaan bisa semakin besar. Selain itu ketika memiliki teman baru yang berasal dari berbagai pulau dan provinsi di Indonesia, membuat diri memiliki banyak wawasan baru dalam gaya dan budaya. Wawasan tersebut diperoleh dari proses bergaul bersama teman-teman di perantauan.

Hal suka lainnya adalah ketika mendapat bantuan dari teman yang merupakan masyarakat asli, sehingga membuat diri merasa mudah dalam belajar budaya setempat. Bantuan dari teman baru untuk mencari makanan yang berharga murah dengan cita rasa yang enak menjadi kebanggaan tersendiri. Memiliki teman sebagai penduduk asli di kota rantau, memudahkan diri untuk belajar dan beradaptasi mengenai budaya dan bahasa jawa serta kebiasaan yang harus ditoleransi. Karena prinsip di perantauan tidak lain dan tidak bukan ialah menghargai sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan di daerah setempat. Hal ini sesuai dengan nasihat dari

orangtua yang mengatakan belajarlah menghargai orang lain, jika ingin orang lain menghargai kamu juga.

Melalui pengalaman empiris yang telah diuraikan di atas, memunculkan sebuah pengalaman estetik yang kemudian menjadi endapan di dalam pikiran dan perasaan. Kemunculan pengalaman estetik didorong oleh pengalaman empiris melalui rasa peka terhadap pengalaman estetik pengkarya. Endapan pengalaman estetis di dalam diri dalam jangka waktu yang panjang kemudian tumbuh dan lahir menjadi sebuah imajinasi. Imajinasi ini yang kemudian menjadi inspirasi atas kelahiran sebuah karya.

Dinamika kehidupan di perantauan dalam dilema ini sangat merisaukan dan menggelisahkan batin dengan banyaknya fenomena yang dihadapkan dalam proses mengejar cita-cita hidup. Melalui pengamatan yang panjang, dan juga penelitian atas aspek yang diamati serta pendalaman akan perasaan yang terjadi di perantauan, hal itu membentuk obsesi untuk mengekspresikannya ke dalam karya lukis *drawing*.

Dalam penciptaan seni ini melahirkan sebuah imajinasi visual. Imajinasi tercipta dari pengalaman yang dialami sendiri, baik dalam hal mendengarkan, maupun saat membaca suatu hal yang didapat dari buku ataupun karya seni. Landasan utama dalam penciptaan karya seni *drawing* ini adalah kegelisahan yang menetap didalam diri saat merenungi permasalahan

kehidupan tentang cita-cita hidup bahagia yang diangankan sebagai seseorang yang ingin berhasil di perantauan. Oleh sebab itu perasaan yang dialami menjadi dorongan besar dalam berproses menciptakan karya lukis *drawing*.

Dalam Menentukan sebuah tema tentunya tidak lepas dari proses eksplorasi dan riset media, agar tema yang diusung tepat sesuai dengan subjek matter dan bentuk-bentuk dalam proses penciptaan.. Bahasa metafor merupakan bahasa perumpamaan pada karya seni. Suatu tanda mempunyai sebuah makna yang berbeda dari makna harfiahnya itu sendiri (Marianto, 2015: 140). Maka masalah-masalah yang harus di kemukakan adalah; 1). Mengapa kehidupan di perantauan menjadi penting dan menarik untuk divisualkan menjadi karya lukis *drawing*, 2). Bagaimana memilih bentuk bentuk yang tepat untuk menyampaikan dinamika merantau, 3). Bagaimana mentransformasikan dinamika merantau menjadi karya lukis *drawing* pada media dua dimensional.

Terjadinya proses dinamika kehidupan di perantauan menemukan sebuah pemahaman yang memikat hati untuk dijadikan tema karya lukis *drawing*. Bentuk nyata dari gejala suka dan duka yang dijalani saat merantau menghasilkan konsep dinamika kehidupan merantau. Pasang surutnya

motivasi hidup di perantauan dimaknai sebagai dinamika yang dihadapi. Untuk itu penciptaan karya lukis *drawing* ini diberi judul “dinamika merantau” . Hal ini bermaksud sebagai media ungkap dalam menyampaikan ekspresi secara personal semasa berkreativitas, dan menjalani bentuk pengembaraan dengan bahasa metafora personal pengkarya untuk divisualisasikan dalam karya lukis *drawing*.

B. Estimasi Wujud Karya

Karya lukis *drawing* “Dinamika Merantau” akan dibentuk dalam visual karya dua dimensi dengan tampilan nuansa visual hitam dan putih. Ukuran karya memiliki variasi ukuran, karya pada kanvas yang paling besar berukuran 120x 140cm dan ukuran paling kecil yakni 80 x 70cm, dan ada juga karya pada kertas dengan ukuran 40 x 50cm. Wujud visual pada karya dominan penuh terisi, dengan mempertimbangkan aspek komposisi warna hitam dan putih dengan teknik garap arsiran dan blocking. Gaya lukis *drawing* menggunakan gaya *vignette* dengan citra surealis dekoratif. Teknik garap arsir yang digunakan, yakni teknik garisan, titikan, dan dorongan. Visualisasi karya lukis *drawing* bercorak imajinatif dan filosofis dengan meminjam simbol makhluk hidup yakni, figur manusia, binatang, dan tumbuhan yang kemudian bentuknya ditranformasikan sebagai bahasa metafor visual personal pengkarya.

C. Tujuan Penciptaan Karya Seni

Menciptakan karya lukis *drawing* dengan menggunakan objek imajinatif ekspresi personal yang meminjam objek simbolis makhluk hidup yang terinspirasi oleh dinamika kehidupan di perantauan.

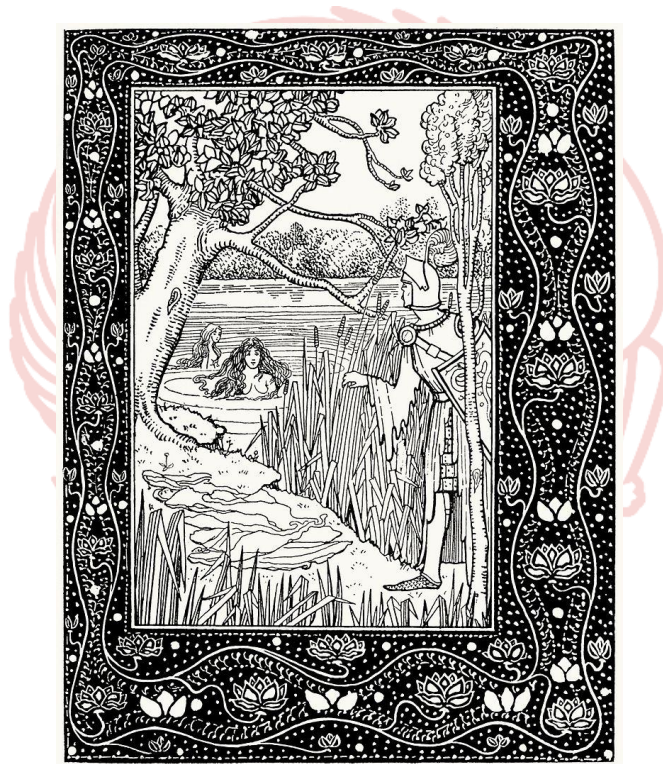
D. Manfaat Penciptaan Karya Seni

Sebagai bahan referensi dan juga rangsangan bagi pengkarya ataupun seniman akademis melalui tema dan medium yang digunakan pada penciptaan karya lukis *drawing*.

E. Tinjauan Karya

Tinjauan karya bukan lagi merupakan studi kekarya, melainkan melihat lebih dalam sebuah karya seni yang merupakan informasi tentang sebuah kebenaran dan kejujuran, bahwa karya yang dikonsep dan divisualisasikan orisinal hak cipta pengkarya bersangkutan. Tinjauan karya memuat suatu yang mengulas secara sistematis terhadap karya seni yang mendahului karya lukis *drawing* yang ingin diciptakan. Dengan ini dinyatakan bahwa; isi, bentuk, lalu penyajian dari karya seni tersebut bukan duplikasi atau plagiasi dari karya seni yang sudah ada sebelumnya (Dharsono 2016, 42).

Macdougall terlahir di Glasgow pada 16 Desember 1868. Macdougall menjalani seni pendidikan di Akademi Glasgow dan di akademi Julian di Paris, studio Bouguereau tempat bekerja, dan sebagai anggota Salon des Artises Francais. Wujud visual pada karya lukis *drawing* ciptaan Macdougall cenderung terlihat suram, bernuansa hiasan atau dekoratif dengan wujud tampilan hitam putih.



Gambar 1. William Brown Macdougall, 1987,
“Hagen and The Mermaids”, (www.wikipedia.com)
Diunduh Haidarsyah, 10 Juni 2019, 11.40.

Karya lukis *drawing* di atas mengacu pada visualisasi karya lukis *drawing* yang telah dibuat periode tahun 2016-2019. Kemudian yang menarik adalah ide dibalik penciptaan karya “Hagen and The Mermaids” oleh William Brown, yakni terkait cerita rakyat tentang keberadaan putri duyung yang sering muncul di permukaan sehingga putri tersebut diburu oleh kerajaan yang sedang berkuasa. Sifat manusia yang serakah akan sesuatu menjadikan dirinya melakukan segala tindakan ketika memiliki kekuasaan untuk memenuhi hasratnya, begitulah yang ingin diutarakan oleh William Brown melalui karya seni lukis *drawing vignette* nya.



Gambar 2. Haidarsyah, 2016, “Tirany”
*Drawing*pen pada kertas 30 x 21,5 cm
 (Foto: Haidarsyah, 2016)

Karya “Tirany” bersumber ide mengenai dinamika kehidupan rakyat kecil. Banyaknya aturan yang tidak adil, dimana kondisi hukum di negeri ini tumpul keatas (penguasa) dan runcing ke bawah (rakyat kecil). Kekuasaan yang mematikan hak asasi manusia untuk bersuara ketika mendapat perlakuan tidak adil di negeri ini.



Gambar 3. Haidarsyah, 2017, “Reborn”
*Drawing*pen pada kertas 29,7 x 21,5cm
 (Foto: Haidarsyah, 2017)

Visualisasi karya menggunakan teknik garap titikan dan blocking. Dalam penciptaan karya lukis *drawing*, teknik garap terus mengalami pengembangan dan selalu diterapkan dalam penciptaan karya lukis *drawing*.



Gambar 4. Haidarsyah, 2019, “Minor”,
Drawingpen pada kertas, 60 x 42 cm
 (Foto: Haidarsyah, 2019)

Karya berjudul “Minor” adalah ungkapan ekspresi personal pengkarya dalam menggambarkan situasi kehidupan yang dialami di tanah rantau. Menjalani kehidupan sebagai darah Sumatra yang cenderung keras, yang harus hidup ditengah-tengah masyarakat Jawa yang santun dan lemah lembut. Hal ini membuat dilema bagi diri yang kemudian menjadi tantangan untuk dijalani demi menggapai cita-cita di perantauan.



Gambar 5. Haidarsyah, 2019, “Selimut Silam”,
Drawingpen pada kertas, 60 x 42 cm
 (Foto: Haidarsyah, 2019)

Karya lukis *drawing* berjudul *Selimut Silam* bersumber inspirasi dari fenomena yang dirasakan terkait pengalaman masa lalu yang membayangi diri sehingga membentuk rasa ketakutan terhadap hal di masa lalu yang terbawa dalam pikiran pribadi. Bayangan masa kelam yang dimaksudkan berupa sebuah perasaan gagal dalam diri, rasa kecewa yang begitu mendalam terhadap diri sendiri akan sebuah pencapaian yang tidak mampu diraih sebelumnya di perantauan.



Gambar 6. Haidarsyah, 2020, “Homesick”
Pena pada kanvas, 50x50 cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya “*Homesick*” bersumber ide tentang bagaimana cerita seorang perantau yang rindu untuk pulang ke rumah. Namun, dia tidak dapat mewujudkan kerinduannya. Dia hanya bisa membayangkan keindahan dan kehangatan kasih sayang yang akan didapat apabila saat berada dirumah bersama yang tersayang. Nuansa warna merah muda ditambahkan sebagai dasar. Penggunaan warna merah muda sebagai tahapan riset dalam berkarya, efek warna merah muda dalam hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa sendu terhadap pengamat karya.



Gambar 7. Haidarsyah, 2020, “Melangkah”
 Pena pada kanvas, 80 x 70 cm
 (Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya “Melangkah” bercerita tentang tekad bulat untuk mengarungi hidup di perantauan. Banyak hambatan yang mengganggu terutama masalah kerinduan yang sering hadir disaat kesepian, tiap manusia dibekali pikiran untuk melepaskan hal yang menghambat tersebut sehingga dapat memantapkan langkah kakinya.



Gambar 8. Haidarsyah, 2020, "*Mutualism*",
Pena pada kanvas, 80 x 70cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Orisinalitas karya seni mengacu pada sebuah kebaruan terhadap karya seni itu sendiri, yang merupakan tanda sebuah kreasi atau kreativitas. Mengetahui lebih jelas tanda tentang orisinalitas merupakan hal yang sulit. Seorang pengkarya akademis maupun bukan, merupakan rancangan dari imajinasi dan pengalaman estetik yang dialaminya. Sampai manapun imajinasi berkeliaran, sesungguhnya terkonsep atas hal apa saja yang pernah dipahami secara indrawi. Torrence dalam Todd I Lubart yang telah

terjemahkan oleh I Made Bandem, disebutkan bahwa penilaian tentang kreativitas berkiblat pada hasil karya, ketentuan yang mengikuti orisinalitas (Bandem 2001, 2).

Orisinalitas karya seni yang diciptakan seorang seniman, (Soedarso 2006, 59) mengemukakan bahwa apapun karya lukis yang dibuat, maka hasil karyanya itu pasti mencerminkan kepribadian seorang senimannya. Hal ini dikarenakan itu merupakan hasil dari observasi, pengolahan dan visualisasi karya yang khas dari padanya itu sendiri. Desakan perkembangan seni rupa modern (kontemporer) pada hari ini mendesak pengkarya tentang hal-hal yang baru melalui sebuah observasi, riset media dan eksperimen, kreasi lalu merespon dengan gaya ekspresional pada fenomena yang terjadi.

F. Sistematika Penulisan Tesis Penciptaan Karya Seni

Sistematika dalam penulisan tesis karya “Dinamika Merantau” adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang, estimasi wujud karya, tujuan, manfaat, tinjauan karya, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan penciptaan karya seni yang di dalamnya memaparkan deskripsi dan konsep karya secara menyeluruh dengan dinamika kehidupan merantau sebagai ide penciptaan.

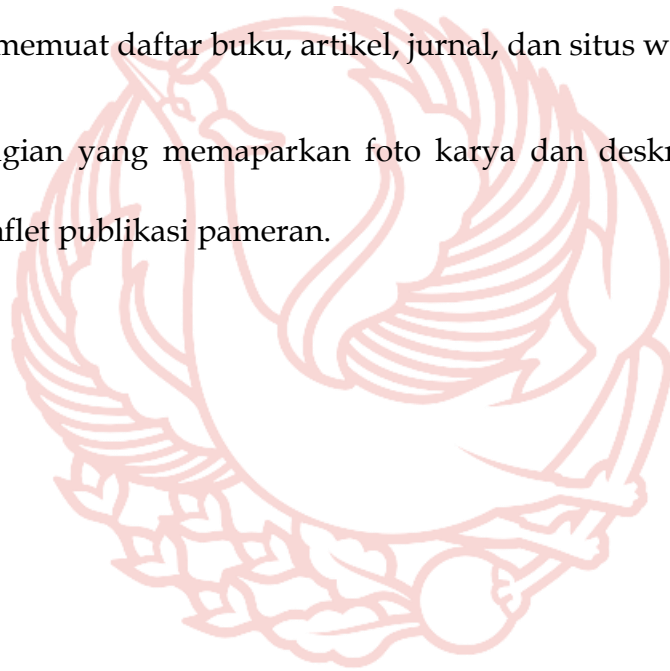
Bab III : Sub yang menjelaskan konsep karya dan makna-makna yang terkandung dari ide visual yang dihadirkan dalam karya lukis *drawing*.

Bab IV : Sub yang memaparkan metode penciptaan dari proses riset media sampai tahapan visualisasi karya dan teknis penyajian pameran.

Bab V : Penutup kesimpulan dan saran

Kepustakaan: memuat daftar buku, artikel, jurnal, dan situs web.

Lampiran : Bagian yang memaparkan foto karya dan deskripsi, foto ujian karya dan pamflet publikasi pameran.



BAB II KEKARYAAN

A. Deskripsi Karya



BAB III KONSEP KARYA



BAB IV

PROSES PENCIPTAAN KARYA



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian penciptaan karya seni bersumber inspirasi dari dinamika kehidupan di perantauan. Dinamika tersebut mengalami proses imajinasi yang kemudian diekspresikan secara simbolik dalam bentuk visual karya lukis *drawing*.

Fenomena merantau saat ini menjadi umum di Indonesia, Seiring perjalanan merantau itu sendiri tiap-tiap manusia memiliki dinamika kehidupannya sendiri. Secara garis besar para perantau mengalami hal yang sama, yakni mengenai masalah adaptasi terhadap lingkungan sosial dan perbedaan budaya. Penciptaan karya ini merupakan bentuk ekspresi pengalaman personal sebagai langkah mencapai tujuan hidup di perantauan.

Proses kreasi artistik terjadi pada tahapan tranformasi bentuk metafor yang tersaji. Banyaknya objek makhluk hidup yang muncul dalam visualisasi karya merupakan bentuk imajinasi berdasarkan pengalaman empiris dan estetik sebagai perantau. Melalui pengalaman yang dirasakan, kekayaan imajinasi terhadap objek tumbuhan dan wanita menjadi ciri ekspresi personal yang selalu menjadi bagian *point of interest* dalam karya lukis *drawing*.

Metode penciptaan karya lukis *drawing* memiliki tahapan seperti; 1) pemanfaatan sumber data literasi, 2) riset media meliputi riset visual, dan riset bahan, 3) tahapan perenungan, 4) tahapan visualisasi karya. Tampilan wujud karya bernuansa hitam putih dengan konsep karya “akar, ruang dan waktu” yang tersaji dalam 11 karya lukis *drawing*.

Melalui tema dinamika merantau diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat. Karya lukis *drawing* ini juga akan menambah kekayaan wastra senirupa di Indonesia. Hadirnya karya ini pula dapat memberikan pengetahuan terkait tema, konsep, dan metode kekarya di bidang lembaga pendidikan tinggi seni.

B. Saran

Saran dalam penciptaan karya lukis *drawing* selanjutnya sebagai berikut.

1. Penciptaan karya lukis *drawing* dengan mix media akrilik sebagai medium berkarya akan menjadi menarik untuk divisualisasikan dalam penggarapan karya selanjutnya.
2. Penciptaan karya dengan medium kanvas yang bervolume menjadi menarik untuk menghindari kemasan karya yang monoton hanya berbentuk persegi empat atau persegi panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains
- Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik*. Bandung Rekayasa Sains 2016.
- Guntur, Ranang A Sugihartono. 2015. *Meteorologi Penelitian Artistik*. Surakarta. ISI Press Surakarta.
- Humardani, SD. (1980). *Dasar-Dasar Estetika (terjemahan Parker, De Witt H, (The Principles of Aesthetics)*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Marianto, M Dwi. 2015. *Art & Levitation, Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yograkarta : Pohon Cahaya.
- S.D Humardani. 1982. *Beberapa Pikiran Tentang Seni Tradisi Latar Belakang Pengembangan Seni Tradisi Pertunjukan dalam Kumpulan Kertas Tentang Kesenian*. Surakarta: STSI Press.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung. Penerbit ITB.
- Sunaryo, Aryo. 2018. *Seni Rupa Nusantara*. Semarang. Daharaprise
- Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel & Indie Book Corner.
- Sp., Soedarso. 2006. *Trilogi Seni : Penciptaan, Ekspresi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

WEBTOGRAFI

Macdougall, William Brown. "Artist Profile"

Diakses 10 Juni 2019. <https://www.wikipedia.com>.

"Pengertian merantau." Diakses 20 Oktober 2019.
<https://www.dikbbi.kemdikbud.go.id/entri/religious>.



LAMPIRAN

A. Deskripsi Karya

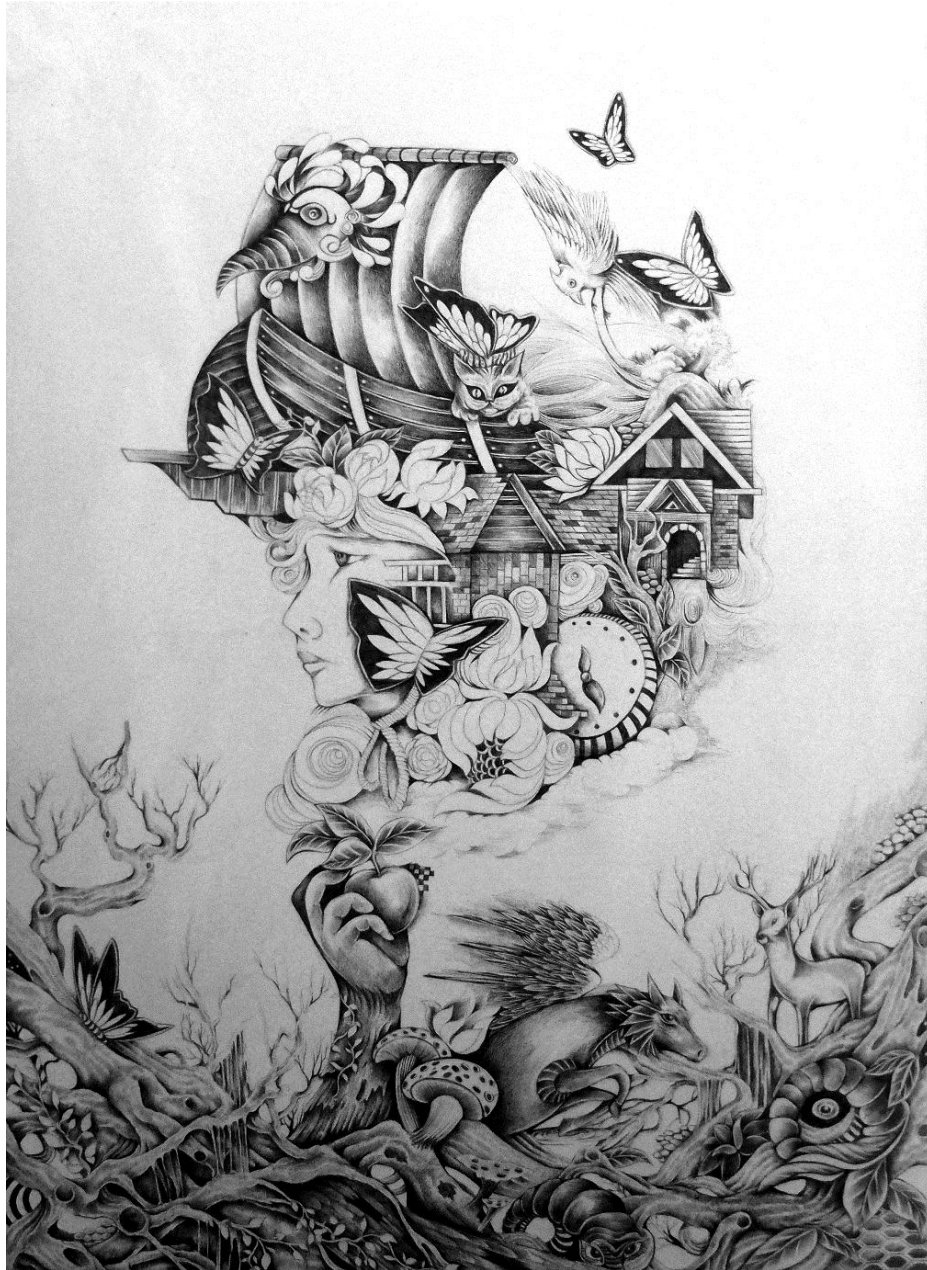


Gambar 27. Haidarsyah, 2020, Karya 1 "Dream in Forest",
drawingpen pada kertas, 55 x 40cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya *drawing* “Dream in Forest” bersumber ide dari sebuah mimpi yang dijumpai di alam bawah sadar. Ketika sedang tertidur mendapatkan sebuah mimpi bertemu dengan sang kakek. Kemudian muncul sebuah ide ketika mengenang memori yang pernah dialami, teringat pesan sang kakek waktu kecil dulu, beliau menitipkan pesan langsung yang berbunyi “jadilah macan sumatera yang disegani dimanapun dia berpijak,” sebuah perkataan yang pernah terucap dari mulut almarhum kakek sewaktu ia masih hidup.

Esensi karya ini diterjemahkan melalui pilihan idiom bentuk ekspresi personal pengkarya. Sosok figur bayi dimunculkan sebagai jembatan bagi diri untuk kembali ke masa lalu. Adapula sosok perempuan sebagai simbol ibu yang rela berjuang menahan rasa sakit ketika melahirkan anaknya ke dunia. Simbol harimau sebagai objek yang disegani dan ditakuti oleh hewan lainnya.

Pesan moral dari karya ini adalah dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung, sebagai seorang manusia kita harus lebih bijaksana dalam menjalani kehidupan. Kebiasaan dan budaya di tempat tinggal baru harus dihargai dan dihormati, karena dengan seperti itu maka orang lain akan menghargai dan menghormati budaya kita juga.



Gambar 28. Haidarsyah, 2020, Karya 2 “Home Sweet Home”,
pena pada kanvas, 80 x 70cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Home Sweet Home” bersumber inspirasi dari fenomena yang terjadi di perantauan dimana dogma atau pandangan tentang makna sebuah rumah, bahwasannya rumah saat kita dibesarkan merupakan tempat terbaik dimanapun kita berada saat ini. Rumah menjadi tempat terbaik karena saat berada di rumah, kita bisa mendapatkan apa yang kita inginkan, mau makan tinggal makan, mau tidur tinggal tidur, tidak ada kekhawatiran yang menyelimuti ketika diri berada di rumah, perhatian dan kasih sayang dari keluarga pun selalu ada saat berada di rumah. Tidak ada yang dapat menggantikan nilai-nilai kebaikan yang berawal darisana. Di dalam rumah kita telah mendapatkan sebuah pengetahuan untuk hidup dalam berbagai hal, dari mulai belajar berbicara, kemudian belajar berdiri, merangkak, dan akhirnya mampu berjalan melangkah tahap demi tahap. Di rumah juga kita diajarkan tentang sebuah ajaran agama yang diyakini, diajarkan banyak sifat-sifat kebaikan. Rumah juga memberikan ajaran tentang bagaimana cara menyikapi sesuatu, menghadapi suatu masalah dan bagaimana cara menangani sebuah masalah. Ketika mulai beranjak dewasa situasi di rumah sudah berbeda saat waktu masih kecil, banyak kegiatan diri yang harus selalu dibicarakan terlebih dahulu dengan keluarga, ada norma-norma dan aturan yang tidak boleh dilanggar anggota keluarga demi

mengajarkan sebuah nilai tanggung jawab. Sampai suatu akhirnya kaki ini berlajam menjauh dari rumah dan harus menjalani hidup di perantauan.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni sosok manusia yang sedang menopang sebuah rumah dan kapal dengan tatapan mata optimis, kemudian terdapat nuansa hutan mati namun terdapat sebuah kehidupan, dalam hal ini pengkarya ingin mengungkapkan bahwa perasaan home sweet home itu yang menggerakkan adalah pikiran kita, karena manusia dibekali akal dan pikiran, sebuah perasaan akan terus muncul karena kita terus menerus memikirkannya. Pengkarya meyakini alam pikiran tiap-tiap manusia pasti bisa dirubah dengan hal yang lebih positif dan bertanggung jawab, perasaan home sweet home akan membawa hati para perantau dalam kegelisahan dan kegundahan dan terus menerus membandingkan kehidupan mereka di rumah dan kehidupan mereka dirantau, dan melupakan tujuan hidup saat memutuskan untuk pergi merantau.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran kepada para perantau yang mengalami perasaan *home sweet home*. bahwasanya *home sweet home* itu adalah sebuah perasaan yang indah yang diciptakan di dalam hati para perantau, rasa itu memang tidak boleh hilang,

namun perasaan itu tidak boleh pula terlarut panjang dirasakan. Karena akan meresahkan pikiran dan menggoyahkan tujuan hidup kita, sebab kehidupan di perantauan harus terus berjalan sampai kita mendapatkan apa yang menjadi tujuan kita saat kita pergi merantau.





Gambar 29. Haidarsyah, 2020, Karya 3 “Sejuta Rindu”,
pena pada kanvas, 120 x 50cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

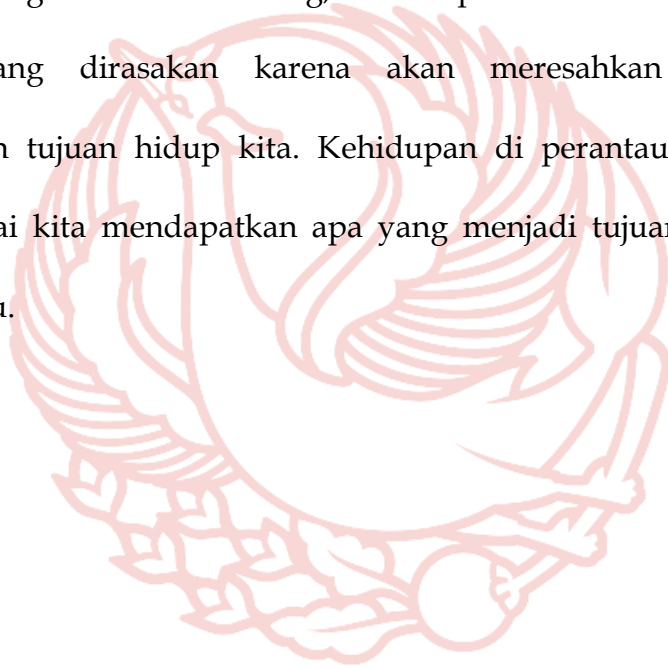
Karya berjudul “Sejuta Rindu” bersumber inpsirasi dengan fenomena yang dirasakan di perantauan yakni tentang kerinduan terhadap orang-orang yang kita sayang. Banyak hal yang menjadi bibit rindu salah satunya adalah kegiatan mudik saat libur kuliah, namun hal itu tak mampu dirasakan karena kondisi di perantauan yang tidak memungkinkan untuk hal itu terjadi.

Melalui inspirasi tersebut, timbul intuisi untuk menciptakan karya lukis *drawing*. Karya ini membahasa visualkan manusia yang sedang mengalami kerinduan yang tak pernah habis. Rasa rindu yang selalu hadir disaat manusia merasa kesepian.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni dua wajah manusia yang berbeda, yang satu dengan ekspresi tersenyum dan memejamkan matanya dan yang kedua dengan tatapan mata optimis dengan bunga-bunga yang tumbuh didalam pikirannya. Dalam hal ini pengkarya ingin mengungkapkan bahwa kerinduan pada hakikatnya menyebabkan perasaan kita menjadi galau dan bergejolak, namun rasa rindu ini dapat dinikmati dengan cara sedemikian rupa. Kita tidak akan pernah dapat merasakan

manisnya sebuah perjumpaan apabila tidak ada rindu yang menggebu didalamnya.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran kepada para perantau yang mengalami kerinduan. Rasa rindu itu adalah sebuah perasaan yang indah yang diciptakan di dalam hati para perantau. Rasa itu memang tidak boleh hilang, namun perasaan itu tidak boleh pula terlarut panjang dirasakan karena akan meresahkan pikiran dan menggoyahkan tujuan hidup kita. Kehidupan di perantauan harus terus berjalan sampai kita mendapatkan apa yang menjadi tujuan kita saat kita pergi merantau.





Gambar 30. Haidarsyah, 2020, Karya 4 “Stay Positif”,
pena pada kanvas, 80 x 73cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Stay positif” bersumber inspirasi dari rasa khawatir, rasa pesimis yang hadir di perantauan. Banyak hal yang terjadi dan dirasakan yang pada akhirnya mampu mengikis tekad dan tujuan merantau.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni sosok wanita bersayap peri duduk di atas tumpukan buku kemudian terdapat wajah manusia yang memaksa membuka mulutnya. Kita harus memaksakan diri kita untuk menyuarakan pendapat apa yang ada di pikiran kita. Kita tidak boleh merasa terkekang oleh suatu hal yang kita anggap negatif atau merugikan diri kita. Namun tetap berfikir positif dengan hal baru yang terjadi didalam kehidupan kita adalah kunci untuk kita agar mampu bertahan dan berkembang di perantauan.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran kepada para perantau untuk selalu berfikir positif tingking. Hal ini akan membantu sistem imbibik untuk memacu motivasi dalam berkarya dan mencari ilmu. Jadi ciptakanlah suasana yang indah di perantauan.



Gambar 31. Haidarsyah, 2020, Karya 5 “Mutualism is On”,
pena pada atas kanvas, 110 x 140cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya “Mutualism is On” bersumber inspirasi dari sebuah interaksi sosial yang dijalani di perantauan. Mencoba menggali sisi lain tentang apa yang mendorong seseorang untuk memulai sebuah pertemanan. Ketika ingin

memulai pertemanan, biasanya dilihat dari apa yang kita peroleh dari hasil pertemanan. Kebermanfaatan dari hubungan yang saling menguntungkan tersebut yang dirasakan ketika merantau. Sebuah fase kehidupan yang menuntut kemandirian seorang perantau sehingga mendorongnya untuk mencari keuntungan dari sebuah pertemanan.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni figur tangan yang saling merangkul dan terdapat dua sosok manusia dan simbol makhluk hidup dan unsur pendukung. Idiom bentuk balon, rakit, dan rumah divisualisasikan sebagai simbol adanya jarak antara pengkarya dengan keluarga di rumah asal. Idiom bentuk hewan seperti harimau, kucing, burung sebagai penggambaran bahwasannya ada makhluk hidup lain di sekitar kita. Dalam hal ini pengkarya ingin mengungkapkan bahwa mendapatkan seorang teman baru yang saling mengenal satu sama lain adalah sebuah anugerah, kita tidak pernah tau bahwa sebuah pertemanan yang solid yang mampu menolong dan memotivasi kita untuk mencapai tujuan hidup. Pengkarya meyakini tujuan pertemanan manusia pada hakikatnya adalah saling membutuhkan sehingga dapat memperoleh keuntungan dikedua belah pihak.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran melalui karya lukis *drawing*, kepada para perantau yang mengalami gejolak sosial dalam sebuah hubungan pertemanan. Bahwasanya pertemanan itu adalah proses menjadi manusia, mengingat ketika di perantauan teman menjadi tempat kita untuk berkumpul, melupakan sejenak keluh kesah dan kerinduan terhadap keluarga di rumah.





Gambar 32. Haidarsyah, 2020, Karya 6 “Belenggu Kebebasan”,
pena pada kanvas, 120 x 125cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Belenggu Kebebasan” bersumber inspirasi dari Kebebasan yang didapatkan saat merantau membuat diri menjadi nyaman untuk bertindak dan melakukan hal yang disukai. Hal ini menjadi langkah awal dalam proses mendewasakan diri secara alami. Setiap pilihan yang dijalani memiliki porsi tanggung jawab yang besar untuk diri sendiri dan orang di sekitar kita.

Esensi karya ini diterjemahkan ke dalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni sosok seorang wanita bersayap yang muncul dari wajah manusia, kemudian di bagian bawah wajah manusia terdapat gurun dan pegunungan luas. Dalam hal ini pengkarya ingin mengungkapkan bahwa dunia begitu luas, dan kita sebagai manusia berperan untuk mewarnai dunia dengan potensi yang ada pada diri kita.

Pesan moral bahwa kehidupan di perantauan membuat diri kita jauh dari pengawasan serta kontrol dari keluarga. Hal ini membuat kita terbuai dalam kebebasan semu sehingga terlena dengan tujuan awal kita merantau. Kita wajib keluar dari belenggu yang mengelilingi hidup kita, kita harus mengambil sikap sendiri bebas berfikir bebas bergerak namun tetap pada norma agama dan aturan yang berlaku.



Gambar 33. Haidarsyah, 2020, Karya 7 “Life Trip”,
pena pada kanvas, 90 x 70cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Life trip” bersumber inspirasi dari makna merantau itu sendiri, bagi pengkarya perjalanan manusia dari dalam kandungan hingga lahir ke dunia dapat dikatakan sebuah perantauan. Pada proses tersebut terdapat perjuangan seorang ibu yang telah mengandung kita selama sembilan bulan, dan juga mempertaruhkan nyawanya untuk melahirkan kita di dunia.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, yakni sosok manusia (bayi) meringkuk di dalam kandungan, lalu dua wajah perempuan di sisi kiri dan kanan yang berharap kebaikan selalu datang pada anaknya meskipun rintangan yang berat sudah berada di depan matanya. Dalam karya ini pengkarya ingin mengungkapkan tentang sudut pandang dalam melihat diri kita dimasa lalu, sekarang dan yang akan datang. Semua sudut pandang tersebut adalah proses merantau dengan apa yang terjadi pada kita saat ini.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran bahwa sebagai anak yang jauh dari orangtua kita harus selalu memuliakan ibu kita, dia yang telah berjuang dalam bentuk fisik dan doa agar kita mampu meraih impian yang kita cita-citakan.



Gambar 34. Haidarsyah, 2020, Karya 8 “Interaksi Sosial”,
Pena pada kertas, 47 x 50cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Interaksi Sosial” bersumber inspirasi dari perasaan kecewa ketika bertemu dengan orang baru yang tidak bisa menghargai kita sebagai perantau. Ketika dihadapkan dengan orang baru di perantauan maka akan muncul sebuah interaksi antara kita dan orang baru tersebut. Interaksi yang dimaksud berupa komunikasi yang dimulai karena adanya sebuah ketertarikan dan kebutuhan terhadap satu sama lain. Sumber ide karya ini muncul ketika pengkarya dihadapkan dengan beberapa orang yang tidak dapat berinteraksi dengan baik, cenderung angkuh dan tidak menghargai lawan bicaranya hanya mengambil keuntungan untuk dirinya saja.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan menurut ekspresi simbolik pengkarya, yakni dua sosok tranformasi manusia serta ditambahkan juga unsur objek pendukung seperti; tumbuhan, hewan, dan metafora ciptaan pengkarya. Kehidupan sosial tidak akan muncul secara alamiah, melainkan harus ada dua objek atau lebih yang saling berkebutuhan untuk berlangsungnya sebuah interaksi. Dalam berinteraksi dengan orang dan lingkungan yang baru, sebagai perantau kita harus mempelajari dan memahami karakter orang baru disekitar kita.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran tentang berkehidupan sosial yang baik, agar tidak membebankan salah satu pihak. Pemahaman dan cara berkomunikasi menjadi penting mengingat bahwa sebagai perantau kita harus mengetahui apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak harus dilakukan, demi menjaga sebuah mitra pertemanan di perantauan.





Gambar 35. Haidarsyah, 2020, Karya 9 “Membara”,
Pena pada kertas, 47 x 50cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Membara” bersumber inspirasi dari rasa senang dan semangat dalam menjalankan hidup di perantauan. Sebuah perasaan semangat yang menggebu-gebu didalam diri untuk menjalani perantauan kedua kalinya di negeri orang. Tetapi justru itu yang menjadi bumerang bagi diri sendiri apabila tidak mampu mengimbangi semangat itu sendiri.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya, adalah sosok tranformasi gajah sebagai penggambaran sebuah semangat identitas asal yakni lampung, dimana di Indonesia, kota Lampung umumnya disebut sebagai kota gajah. Metafora pendukung lainnya ditambahkan seperti tumbuhan, hewan, dan manusia untuk mencapai makna filosofis karya lukis *drawing*.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran terhadap para perantau. Segumpal darah semangat dan percaya diri sangat diperlukan untuk proses berkehidupan di perantauan, namun apabila hal itu dilakukan secara berlebih maka hasilnya pun tidak menjadi baik. Sebaiknya hal yang dijalani dilakukan sesuai porsinya apabila kita tidak dapat bertanggung jawab atas semangat yang kita buat maka akan mebuat diri kita terjatuh kedalam jurang kehancuran.



Gambar 36. Haidarsyah, 2020, Karya 10 “Terus Percaya”
Pena pada kertas, 47 x 50cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Terus Percaya” bersumber inspirasi dari banyaknya cobaan di perantauan sehingga menggoyahkan motivasi di dalam hati. Setiap manusia akan mengalami perasaan yang jatuh, entah bagaimana caranya untuk bangkit dan memulainya kembali. Berangkat dari hal itu karya lukis *drawing* ini tervisualisasikan.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan sesuai ekspresi simbolik pengkarya berupa tranformasi bentuk, yakni sosok manusia yang terus berjalan ditengah pohon yang besar yang tak berujung pada pintu harapan. Kemudia terdapat metavisual seperti bentuk tumbuhan, hewan, dan unsur pendukung lainnya.

Pesan moral dari karya ini adalah untuk memberikan penyadaran tentang sebuah keyakinan dalam menjalankan hidup di perantauan, ketika dihadapkan dalam kondisi yang dapat merusak motivasi hidup kita, maka kita harus percaya dibalik cobaan yang datang pasti akan datang suatu berkah dan pelajaran untuk diri kita agar lebih kuat dalam menjalankan hidup.



Gambar 37. Haidarsyah, 2020, Karya 11 “Menepi”,
Pena pada kertas, 47 x 50cm
(Foto: Haidarsyah, 2020)

Karya berjudul “Menepi” bersumber inspirasi dari suatu hal yang terjadi di perantauan. adalah ketika otak yang terus berfikir karena tuntutan aktifitas perkuliahan sehingga yang dirasakan adalah sebuah kebuntuan pada pikiran dan tak mampu berimajinasi kembali dalam waktu yang cepat.

Esensi karya ini diterjemahkan kedalam bahasa metafora visual yang digambarkan menurut ekspresi simbolik pengkarya dengan gaya tranformasi bentuk. Dalam karya ini terdapat tiga sosok manusia di sisi kanan, tengah, dan kiri dengan objek pendukung yang berbeda satu sama lain. Kemudian juga ditambahkan objek lain seperti kapal, buku, dan lilin yang menyala. Pengkarya ingin mengungkapkan bahwa imajinasi yang didepan kita bisa hilang seketika apabila alam pikiran kita tidak mampu menangkap ide dan merespon sebuah imajinasi. Hal ini dapat terjadi apabila aset berharga didalam diri yakni otak sebagai alat berfikir dan berimajinasi sering sekali dipaksa untuk bekerja keras sehingga mengalami kebuntuan dalam berfikir.

Pesan moral dari karya ini adalah bahwa ada kalanya kita sejenak beristirahat menggapai impian untuk kepentingan bersama, dan apa yang nantinya terjadi pasti akan terjadi tanpa melalui sebuah paksaan.

B. Foto Ujian Karya

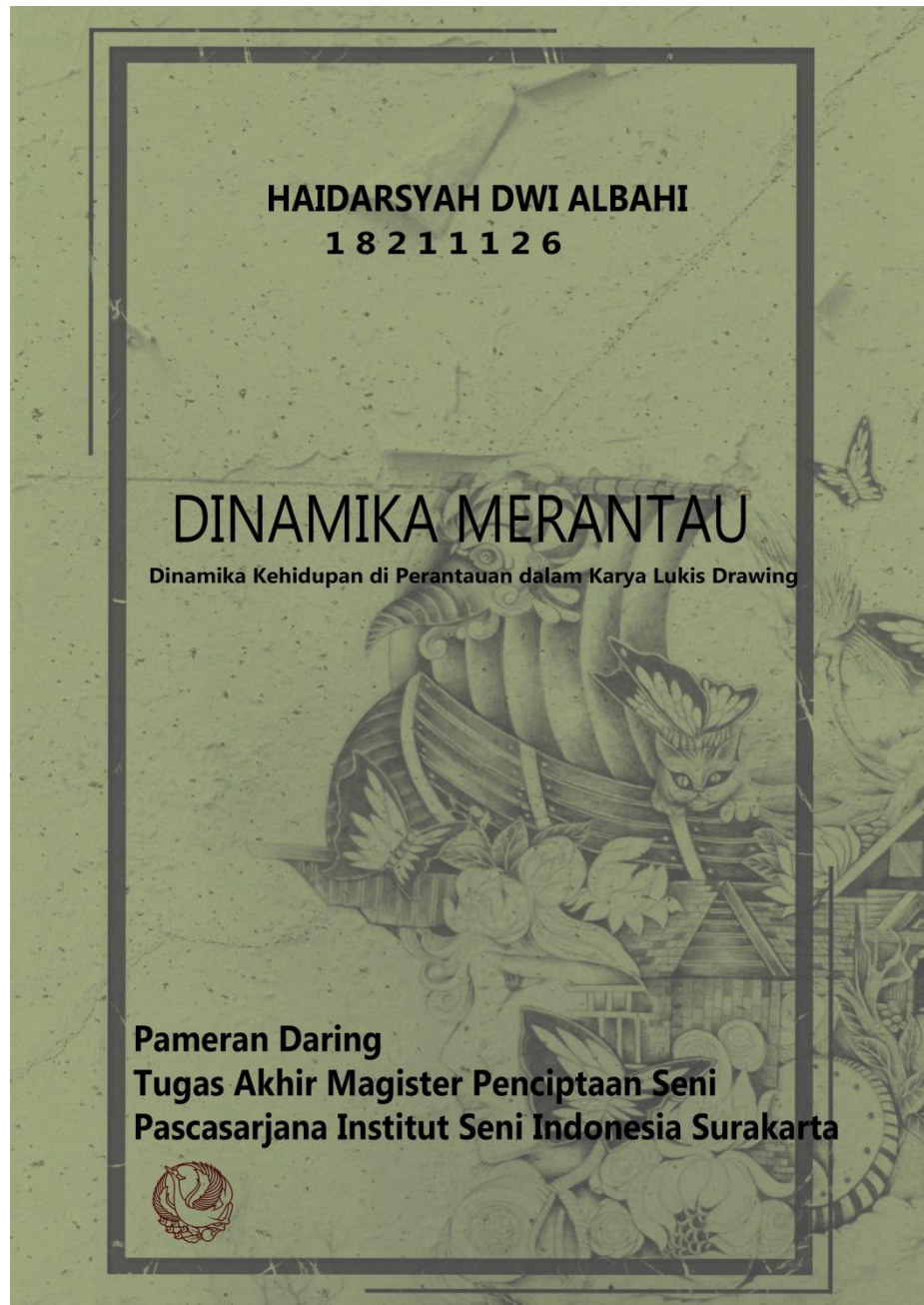


Gambar 38. Tampilan virtual ujian karya
(Dokumentasi: haidarsyah, 2020)



Gambar 39. Tampilan virtual ujian karya
(Dokumentasi: haidarsyah, 2020)

C. Pamflet Publikasi Karya



D. Biodata Pengkarya



Nama : Haidarsyah Dwi Albahi
 Tempat, Tanggal, Lahir : Bandarlampung, 30 Januari 1994
 Asal : Kota Bandarlampung, Lampung
 No Hp : 0895620121476
 Email : haidarrance@gmail.com
 Riwayat Studi : Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil (2016)
 Riwayat Pameran :

- Go Ahead Challenge Art Exhibition, Bandung 2017
- Mantap melangkah x Rebel Youth Centre, Bandung Creative Center 2018
- Pameran Archetype, Taman Budaya Jawa Tengah, Solo 2018
- Event Mural Solo is Solo, Jalan Gatot Subroto, Solo 2018
- Pajang Karya Seni Murni Isi Surakarta, Kopi Parang, Solo 2018
- Pameran Orangutan AFO#3, Jogja Nasional Museum, Yogyakarta 2019
- Banjarnegara Sticker Art Exhibition, Banjarnegara 2019
- Pajang Karya, Siasat Partikelir, Solo 2019
- Top Generation Challenge 2.0, Bandung 2019
- Submission Postcard Showcase, Sukabumi Street Art 2019
- Pameran Sticker Heroes #3, Art international Exhibition, 2019
- Pameran Archetype, Taman Budaya Jawa Tengah, Solo 2019
- Pameran Karya Studio 3, Rumah Banjarsari, Solo 2020
- Pameran *drawing* Manusia-Manusia #1, Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta, 2020